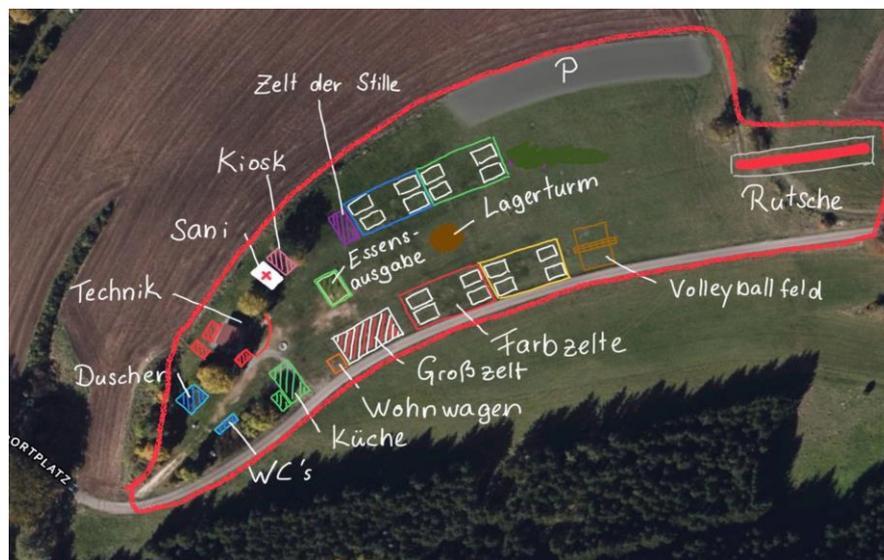


Überfall auf dem Zeltlager

Grundsätzlich gilt:

- **Ziel des Überfalls ist, dass alle Spaß haben: Die Nachtwache und die Überfallenden!**
- Die gesamte Aktion ist **leise** durchzuführen damit alle, die schlafen dürfen, das auch können.
- **Überfälle müssen angemeldet werden!** Bei unangemeldeten Überfällen kann es sein, dass wir die Polizei einschalten müssen.
- Absprachen mit der Lagerleitung sind vertraulich und werden nicht an die Nachtwache weitergegeben!
- **Kritische Lagerinfrastruktur** (wie z.B. Wasser, Strom, Küche, Bühne, usw.) darf nicht gestohlen (oder abgeschaltet) werden. Sollte es dennoch vorkommen und dabei wird etwas beschädigt, trägt der Verursacher die Haftung.
- Teilnehmer dürfen nicht gefangen genommen oder entführt werden.
- Die Nachtwache darf sich nicht vom Zeltplatz (rote Markierung im Bild) entfernen. Andere autorisierte Mitarbeiter können euch aber gegebenenfalls auch über die Platzgrenze hinweg fangen.



- Der Platz bleibt sauber. Wird er durch eure Aktion verschmutzt ist es eure Pflicht die Verschmutzung zu beseitigen.
- Überfallende, die von der Nachtwache oder der Technik gefangen wurden, müssen zuverlässig auf dem Zeltplatz bleiben. Der Zeltplatz darf dann nur in Absprache mit der Nachtwache oder der Technik verlassen werden.
- Mit Anbruch der Dämmerung ist der Überfall vorbei. Alle Beteiligten treffen sich dann zu Nachbesprechung, Austausch und freundlicher Gemeinschaft am zentralen Lagerfeuer.
- Gefangene und Diebesgut sind vollständig zu den Verhandlungen auf den Platz wieder mitzubringen.
- Der maximal verhandelbare Preis für einen gelungenen Überfall ist am Morgen nach dem Überfall mit uns zu frühstücken. In diesem Fall dürft ihr euch als Erste an der Essensausgabe anstellen und dürft auf Wunsch auch auf der Bühne frühstücken.
- **Die Abreise am nächsten Morgen** ist erst nach dem Frühstück oder gegebenenfalls nach erledigen der Aufgabe („Strafe“) möglich. Plant das bitte in euren Zeitplan mit ein (bis circa 10 Uhr am nächsten Morgen).

- Die gestellten Aufgaben sind unangenehm, aber nicht gefährlich.

Überfall Modus

Wir möchten gabenorientiert arbeiten und bieten deshalb zwei unterschiedliche Überfall-Modi an. Sucht euch den zu euch und eurem Überfall passenden Modus aus und teilt ihn uns bei der Anmeldung mit.

Modus	Fuchs	Wolf
Idee	Dieser Modus heißt Fuchs, da ihr klug, wie Füchse, vorgehen müsst, wenn ihr euch auf dem Platz und der unmittelbaren Nähe des Platzes bewegt. Denn, sobald euch die Kinder gesehen haben, seid ihr gefangen. Euer Vorteil ist jedoch, dass außer der Nachtwache keine weiteren Mitarbeiter (=Technik) geweckt werden.	Auch Wölfe sind schlaue Tiere, aber vielleicht nicht ganz so lieb wie die Füchse. Deswegen ist der Modus Wolf bisschen actionreicher. Hier wird die Nachtwache die Technik wecken und die werden euch (zusammen mit den Teilnehmern und Mitarbeitern) fangen.
Gefangen wird von...	... den Teilnehmern der Nachtwache.	... den Teilnehmern der Nachtwache und Mitarbeitern.
Gefangen ist, wer entdeckt wurde.	... wer ans Lagerfeuer gebracht wurde.
Möglichkeit einer Flucht nach einer Entdeckung?	Nein	Ja, bis man am Lagerfeuer ist
Gefangennahme durch Überfallende?	Nein	Mitarbeiter, die den Platz verlassen

Ablauf eines Überfalls

Damit ihr euch gut auf euren Überfall vorbereiten könnt, hier ein paar Eckpunkte:

Wann	Was
vor dem Zeltlager	Anmeldung per Mail an ueberfall@feglager.de
in der „Überfall-Nacht“	Überfall ab etwa 23 Uhr möglich Das Ende ist spätestens der Anbruch der Dämmerung
ab Anbruch der Dämmerung (oder wenn ihr möchtet auch schon früher)	Die Nachtwache freut sich über Gemeinschaft am Lagerfeuer und darauf, euch kennenzulernen
vor dem Frühstück	Jetzt wird verhandelt – erbeutete Sachen gegen gefangen genommene Überfallende
während dem Frühstück	Ihr dürft euch bei den Kindern vorstellen und enthältet eine Aufgabe als „Strafe“ oder euren verdienten Lohn (z.B. Frühstück)
nach dem Frühstück bis zum Beginn des Programms (um 10:00 Uhr)	Die Aufgabe wird von euch durchgeführt oder im Falle des Triumphes dürft ihr uns noch bis dahin Gesellschaft leisten